

Les compétences des personnages :

Chaque personnage ayant un rôle particulier, il aura aussi des compétences particulières. Elles lui permettront de réaliser des actions ou lui offriront des connaissances que tout le monde ne possède pas. Un système de compétences permet au joueur de simuler les capacités de son personnage. Chaque compétence possède 4 niveaux de maîtrise : apprenti, compagnon, expert et maître.

Les compétences listées ci-dessous ne seront pas forcément distribuées à tous les personnages du jeu. Selon le scénario, certaines compétences ne seront peut-être pas utilisées.

Précisions importantes :

Pour pouvoir utiliser une arme de type épée, un personnage doit impérativement posséder au moins un niveau dans la compétence combat. Il en est de même pour pouvoir utiliser une arme de jet (compétence Tir) et porter une armure ou un bouclier (compétence Armure).

Le simple fait de posséder plusieurs niveaux de maîtrise dans les compétences combat ou tir vous autorise à utiliser un vaste choix d'armes. Cependant, notre stock étant limité, nous ne prêterons pas plus d'une arme d'une catégorie (tir ou corps à corps) par personne. Il en est de même pour les armures : nous ne fournissons pas les armures mais nous pourrions prêter un bouclier pour certains rôles.

Si vous souhaitez utiliser plusieurs armes, porter une armure ou un bouclier, vous devrez venir avec votre propre matériel.

N'hésitez pas à nous contacter pour savoir si votre équipement est utilisable dans notre jeu.

Les compétences ci-dessous sont indiquées à titre d'information. **Les organisateurs détermineront les compétences qui correspondent à la classe du personnage que vous avez choisi.**

Arcanes : Comprendre les techniques de magie

Cette compétence n'est accessible qu'aux mages ou aux prêtres. Elle détermine le nombre de sorts de chaque catégorie qu'il connaît. Plus de détails sont disponibles dans le chapitre « Magie ».

Apprenti :

Le jeteur de sorts connaît 1 commandement et 1 invocation.

Compagnon :

Le jeteur de sorts connaît 2 commandements, 2 invocations.

Expert :

Le jeteur de sorts connaît 3 commandements, 3 invocations.

Maître :

Le jeteur de sorts connaît 4 commandements, 4 invocations.

Armures : Cette compétence permet de combattre avec une armure sur le dos.

Apprenti : armure de cuir

Autorise le port de l'armure de cuir.

Compagnon : armure de mailles

Autorise l'utilisation d'une armure de maille.

Expert : utiliser le bouclier

Autorise l'utilisation d'un bouclier.

Maître : armure de plaques

Autorise l'utilisation d'une armure de plaques.

Cambrioleur : La mécanique au service du crime

Apprenti : crocheter

Certains coffres peuvent être protégés par un cadenas. Seuls ceux qui possèdent la compétence et les outils de crochetage peuvent essayer d'ouvrir les cadenas.

Compagnon : combinaisons

Certains coffres peuvent être protégés par un système à combinaison. Seuls ceux qui possèdent la compétence ont une chance de pouvoir les ouvrir.

Expert : désamorcer

Seuls ceux qui possèdent cette compétence peuvent tenter de désamorcer un piège. A vous d'emporter les outils que vous jugerez utiles (canif, pince, miroir...). Il n'y a pas de règle spécifique au désamorçage : il suffit de faire preuve d'habileté pour ne pas déclencher le piège.

Maître : piéger

Seuls ceux qui possèdent cette compétence peuvent tenter de piéger un passage ou un objet. Nous vous fournirons des clochettes qui vous permettront de prévenir d'une intrusion, des pétards ficelle pour défendre une zone, un objet ou un passage. Toute personne choisissant cette compétence devra venir avec sa trousse de piégeage comportant un marteau, un couteau, des clous et du fil de pêche. Vous pouvez y ajouter des grelots et des pétards ficelle (uniquement).

- **Chasseur de monstres : Une spécialisation dans la chasse à un certain type de petit monstre (ex : troglodytes...)**

Apprenti : esquive

Vous connaissez bien les attaques de ces monstres et 1 fois par combat si vous êtes touché par l'une de leurs attaques pouvez l'esquiver. Vous devez annoncer « esquive ».

Compagnon : Points sensibles

Vous connaissez bien ces monstres et 1 fois par combat vous pouvez leur porter une attaque spéciale. Si vous touchez vous pouvez annoncer « point sensible : 3 pts de dégâts ».

Expert : Esquive experte

Vous connaissez ces monstres sur le bout des doigts et 2 fois par combat si vous êtes touché par l'une de leurs attaques pouvez l'esquiver. Vous devez annoncer « esquive ».

Maître : Expertise en points sensibles

Vous connaissez ces monstres sur le bout des doigts et 2 fois par combat vous pouvez leur porter une attaque spéciale. Si vous touchez vous pouvez annoncer « point sensible : 3 pts de dégâts ».

- **Chasseur de gros monstres** : Une spécialisation dans la chasse à un certain type de gros monstre (ex : troll...)

Apprenti : Frénésie

Comme les fanatiques vous entrez en transe et combattez votre adversaire jusqu'à la mort. Vous devenez insensible à la peur ou la terreur qu'il peut provoquer et vous gagnez 3 pts de vie. Après la mort de votre adversaire vous êtes épuisé et vous devez vous reposer dix minutes. Vous devez annoncer « frénésie ».

Compagnon : Précision

Vous connaissez ces monstres sur le bout des doigts et vous savez frapper là où ça fait mal. Vos attaques contre ce type de monstre font 1 pt de dégâts supplémentaires. Vous devez annoncer « précision ».

Expert : Esquive

Vous connaissez bien les attaques de ces monstres et 1 fois par combat si vous êtes touché par l'une de leurs attaques pouvez l'esquiver. Vous devez annoncer « esquive ».

Maître : Résistance partielle

Vous êtes expert pour contrer les attaques de ces monstres et celle-ci font 1 pt de dégâts en moins sur vous. Vous devez annoncer « résistance partielle ».

- **Combat : Utiliser les armes.**

Apprenti : les armes légères

Il s'agit des armes les plus simples à manier. Le couteau, la dague, le gourdin et le bâton sont dans cette catégorie.

Compagnon : les armes martiales

Les armes à 1 ou 2 mains généralement utilisées par les guerriers sont regroupées dans cette catégorie. On y retrouve les épées, les haches, les masses, les marteaux et les épieux.

Expert : les armes lourdes

Les armes de cette catégorie sont celles que l'on tient à deux mains en raison de leur encombrement. Cette catégorie inclut l'épée bâtarde quand elle est tenue à deux mains. Votre expertise vous permet de faire 2 pts de dégâts à chaque attaque.

Maître : les armes exotiques

Cette dernière catégorie regroupe les armes les plus délicates à manier. On y retrouve principalement les fléaux, tenus à une ou deux mains.

Combat avancé : Maîtriser les bottes secrètes.

Apprenti : ambidextre

Un personnage Ambidextre pourra combattre avec une arme dans chaque main. Il s'agit traditionnellement de la combinaison d'une épée et d'une dague ou de deux épées. Sans cette compétence, il est interdit d'utiliser deux armes en même temps.

Compagnon : coup puissant

Coup puissant : Une fois par combat, elle permet de faire reculer un adversaire de trois pas en plus de lui infliger 1 point de dégât supplémentaire. Il faut pour cela utiliser une arme à deux mains et annoncer « Coup puissant » lorsque l'on touche l'adversaire. Cette attaque ne fonctionne généralement pas sur les « gros » monstres qui peuvent annoncer « Insensible ».

Expert : esquive ou brise bouclier

Une fois par combat, cette compétence permet d'annuler les dégâts infligés par son adversaire. Dès que vous êtes touché vous devez annoncer "Esquive".

Brise bouclier : Une fois par combat, elle permet de briser un bouclier sur un seul adversaire. Il faut pour cela utiliser une arme à 2 mains et annoncer « brise bouclier » lorsqu'on touche l'adversaire.

Maître : désarmer

Désarmer : une fois par combat, cette compétence permet de désarmer un adversaire. Il faut pour cela toucher l'arme de l'adversaire et annoncer « Désarme ». Si l'adversaire possède lui aussi la compétence, il annonce « Contré » et ignore les effets de la botte.

Commerce : L'art du marchandage.

Apprenti : évaluer

Permet d'estimer la valeur des objets dont les prix ne sont pas connus de tous, contrairement aux tarifs des potions de l'alchimiste par exemple. Il s'agit principalement des bijoux, mais il peut aussi s'agir de parchemin ou d'objets anciens.

Compagnon : baragouiner

Cette compétence permet de discuter le prix d'un objet dont la valeur moyenne est connue sur le marché. Il s'agit principalement de marchandises.

Chaque marchand possède un petit sac de jetons marqué de 1 à 5. Au moment de marchander, chacun pose ses cinq jetons face cachée et en pioche un. Le vainqueur est celui qui a le chiffre le plus proche de 1.

On calcule le résultat ainsi : plus petit chiffre paye 5% moins cher par point en dessous du plus gros chiffre.

Exemple : Gonzalvio tire le numéro 4, Ahmad tire le numéro 1. Ahmad paye donc 15% moins cher (Ahmad a le plus petit chiffre, la différence est de 4 - 1 = 3, Ahmad paye donc 3 x 5% = 15% moins cher).

Par soucis d'honnêteté, chacun montrera ses 5 jetons après le marchandage.

Quelqu'un qui ne sait pas « Baragouiner » obtiendra obligatoirement un résultat « 6 ».

Expert : marchander

On procède comme pour « Baragouiner » mais le joueur pioche deux jetons au lieu d'un et retient le meilleur des deux.

Maître : embobiner

On procède comme pour « Baragouiner » et « Marchander », mais le joueur pioche trois jetons (au lieu d'un ou deux) et retient le meilleur des trois.

Contacts : Avoir des relations dans le milieu.

Apprenti : informations

Ce niveau de compétence permet d'obtenir des informations (moyennant finances) auprès d'une personne particulière désignée en début de jeu.

Compagnon : équipement

Ce niveau de compétence permet d'obtenir une fois par jour seulement (moyennant finances) un objet qui peut s'avérer utile et qui ne se trouve pas forcément dans le commerce. Une liste d'objets sera fournie à la personne possédant ce niveau de compétence. A lui de demander l'objet dont il aura un besoin réel.

Expert : assistance

Ce niveau de compétence permet de se faire aider une fois par jour seulement (moyennant finances) par un expert dans un

domaine particulier. La liste des types d'experts n'est pas limitative (combattant, mage possédant un sort particulier, crocheteur, expert en codage).

Maître : faussaire

Ce niveau de compétence permet de créer de faux documents.

- **Eclaireur : Les secrets des mondes souterrains.**

Apprenti : connaître les mondes souterrains

Permet d'identifier les plantes, les champignons, et les animaux courants (mais pas de connaître leurs propriétés). Le personnage dispose d'un manuel qui lui permet de les reconnaître.

Compagnon : signes de piste

Le personnage connaît les signes de pistes utilisés par les mineurs. Il dispose d'un manuel qui lui permet de les identifier ou de les réaliser. Il pourra éventuellement posséder une carte des lieux connus.

Expert : connaître les monstres

Permet d'identifier les monstres courants, de connaître leurs modes de vie et leurs méthodes de combat.

Maître : camouflage

Cette compétence permet d'être invisible dans les grottes ou les mines. Le joueur devra à ce moment mettre un bandeau gris. Il devra rester immobile en terrain non découvert **et n'avoir pas été remarqué pendant qu'il se camouflait**. Dès qu'il se remet à bouger le camouflage disparaît et il doit retirer son bandeau.

Erudition : Les sciences humaines

Apprenti : lire/écrire

Permet de lire et d'écrire dans l'alphabet utilisé par sa propre race.

Compagnon : légendes

Cette compétence permet de connaître 5 légendes de Lycaios relatives à l'histoire du royaume ou d'une région. Cette connaissance peut aussi donner des informations sur des créatures ou des objets susceptibles d'être rencontrés dans l'aventure. Le personnage aura dans son équipement un livret de légendes qui résumera ses connaissances.

Expert : héraldique

L'héraldique est la science des blasons et de l'histoire qui se rattache à leurs porteurs. Le personnage qui possède cette compétence aura dans son équipement un manuel d'héraldique.

Maître : savoir secret

Permet de connaître certaines informations sur des sujets normalement interdits au grand public (comme les signes de reconnaissance des sociétés secrètes ou les rituels utilisés par les adorateurs du chaos).

Espionnage : L'art d'informer et de désinformer

Apprenti : politique

Ce niveau de compétence permet de détenir des informations précises sur la situation politique liée à l'aventure en cours.

Compagnon : codes secrets

Ce niveau de compétence permet de connaître les principes fondamentaux du codage des documents, aidant ainsi le personnage à crypter ou décrypter des messages.

Expert : confidences

Ce niveau de compétence permet d'obtenir des informations normalement secrètes sur un personnage important du jeu (un joueur).

Maître : rumeurs

Ce niveau de compétence permet de faire passer des rumeurs sur une personne avec l'aide des PNJs.

Evasion : L'art de la fuite.

Apprenti : délier

Permet de se débarrasser de ses liens s'ils n'ont pas été posés par quelqu'un possédant la compétence «Ficeler».

Compagnon : ficeler

Permet d'attacher quelqu'un de telle sorte qu'il ne puisse s'enfuir (interdit la compétence fuite).

Expert : évasion

Permet de vous défaire de vos liens (même réalisés avec la compétence «Ficeler », même s'il s'agit de menottes ou du carcan). Le temps de compter jusqu'à 100 et à condition de ne pas être sous le regard direct de ceux qui vous surveillent.

Maître : fuite

Permet de s'enfuir en courant, même attaché ou sous surveillance. Il suffit d'annoncer « Fuite ! ». Vos geôliers ne devront rien tenter pour vous rattraper ou vous abattre.

- **Forgeron : Les compétences spécifiques liées à ce métier.**

Apprenti : Résistance à la chaleur

A force de travailler devant les fourneaux et de manipuler le fer chauffé au rouge vous êtes habitué à la chaleur intense et aux brûlures. Toute les attaques à base de feu font 1 pt de dégât de moins sur vous (ex : « boule de feu » ne fera que 2 pts de dégâts sur vous). Vous annoncerez « Résistance partielle ».

Compagnon : Connaissance des métaux

Vous savez reconnaître tous les minerais et connaissez leur valeur et leur utilisation particulière (en jeu vous disposerez d'un livret pour vous y retrouver). Par ailleurs vous avez la capacité de réparer les armes et les boucliers. Vous devez pour cela rester 15 minutes dans une forge en activité et simuler la réparation.

Expert : Frappe du forgeron

Le travail quotidien de forgeron vous a permis de développer une grande force dans votre bras de prédilection tout en sachant parfaitement doser celle-ci. Ainsi, si vous combattez avec un marteau ou une masse à une main et que vous touchez votre adversaire, 1 fois par combat, vous pouvez concentrer votre force et faire l'équivalent d'un coup puissant (1 pt de dégât supplémentaire et recul de 3 pas). Vous devez annoncer « Frappe du forgeron, 2pt, recul ! ».

Maître : Maître forgeron

Vous excellé dans l'art de la forge de précision. Vos créations sont non seulement magnifiques mais extrêmement solides. Par ailleurs, en vous associant avec un grand prêtre vous avez la possibilité de créer des runes magiques permanentes sur n'importe quelle arme. Ce travail est long, couteux et délicat (voir avec votre organisateur si vous souhaitez réaliser de telle rune).

Langages : Lire et écrire la langue des autres.

Il existe plusieurs alphabets correspondant à chacune des races : humain, elfe sylvain, nain, elfe noir et orque mais sûrement d'autres encore inconnus. La compétence « Langage » permet la traduction d'un document écrit dans une langue étrangère connue du personnage. La traduction se fait à la bibliothèque. Toute personne possédant la compétence « Erudition » au niveau « Apprenti » sait lire et écrire avec son propre alphabet.

Apprenti : bilingue

Le personnage connaît 1 alphabet autre que le sien.

Compagnon : trilingue

Le personnage connaît 2 alphabets autres que le sien.

Expert : polyglotte

Le personnage connaît 3 alphabets autres que le sien.

Maître : don des langues

Le personnage connaît 4 alphabets autres que le sien.

Médecine : Soigner plaies et bosses

Apprenti : barbier

Permet de stabiliser un personnage blessé et l'empêche de mourir s'il était dans le coma. La personne ainsi traitée reçoit immédiatement un point de vie.

Compagnon : docteur

Permet d'identifier les maladies et faire une prescription que le malade devra porter à l'alchimiste qui préparera la potion en conséquence.

Expert : chirurgien

Permet de soigner les blessures. Le médecin dispose d'un sachet contenant des jetons indiquant combien de points de vie sont soignés. Une tête de mort indique que le médecin s'est trompé et cause un point de dégâts au blessé. Un jeton sans inscription indique que le traitement est sans effet.

Maître : hypnotiseur

Permet de traiter les maladies mentales et de soigner les amnésies par hypnose.

Méthodes expéditives : Eliminer son adversaire par surprise.

Apprenti : assommer

Ce niveau de compétence, permet d'assommer quelqu'un qui ne possède pas de casque, en le prenant par surprise et par derrière. (Il est impossible d'assommer pendant un combat). Si ces conditions sont présentes, il suffit alors de lui toucher (et non frapper) la tête avec le pommeau ou le manche de votre arme et d'annoncer « Assommé ». Une personne assommée le reste pendant trois minutes.

Compagnon : poignarder et assommer une personne portant un casque

Ce niveau de compétence, permet de poignarder une victime par surprise dans une situation qui n'est pas de combat, avec une dague et par derrière. Cette action plonge la victime dans le coma et réduisant ses points de vie à zéro. A ce niveau de maîtrise, ce coup est efficace seulement contre une victime ne portant pas d'armure.

Ce niveau de compétence permet en outre d'assommer quelqu'un portant un casque, en le prenant par surprise et par derrière. Il est impossible d'assommer pendant un combat. Si ces conditions sont présentes, il suffit alors de lui toucher (et non frapper) la tête avec le pommeau ou le manche de son arme et de lui annoncer « Assommé ». Une personne assommée le reste pendant trois minutes.

Expert : coup de grâce et poignarder une personne portant une armure

Ce niveau de compétence permet de tuer de manière définitive une personne qui est déjà dans le coma. La personne qui achève doit simuler le coup de grâce. Avec une arme à deux mains, cela n'est donc pas discret. Il annonce « Coup de grâce » à sa victime et lui indique le nom de son personnage. La victime devra alors se rendre auprès des organisateurs pour leur indiquer qui l'a achevé et pour être pris en charge pour la suite du jeu.

Ce niveau de compétence permet en outre de poignarder une personne revêtant une armure par surprise dans une situation qui n'est pas de combat, avec une dague et par derrière. Cette action plonge la victime dans le coma et réduit ses points de vie à zéro.

Maître : assassinat complot

Il s'agit d'une compétence extrêmement rare qu'il est interdit de prendre sans l'autorisation des organisateurs. Elle permet, grâce à un rituel particulier, de tuer un personnage d'un coup et de manière définitive. Seuls les membres de la Guilde des Assassins peuvent l'utiliser.

- **Mineur de fond : Les compétences liées à ce métier spécifique.**

Apprenti : Maîtrise des armes à deux mains

Le maniement constant de la pioche pour les travaux d'excavation ou lors d'attaques surprises, vous a permis de développer la force et la dextérité nécessaire au maniement de n'importe quelle arme à deux mains pour les combats.

Compagnon : Utilisation de la foreuse à vapeur

Cette nouvelle technologie vous permet de gagner beaucoup de temps dans vos excavations. Néanmoins ces machines sont rares et difficile à maîtriser. Vous avez été formé à son maniement et vous pouvez également l'utiliser en combat.

Expert : Géologie (Connaissance des gemmes et des roches)

Tous les mineurs nains ont la passion des gemmes. Vous savez reconnaître toutes les gemmes et les pierres précieuses. Vous connaissez leur valeur et leur utilisation particulière (en jeu vous disposerez d'un parchemin pour vous y retrouver). Par ailleurs, vous avez une parfaite connaissance des roches et vous pouvez estimer précisément le temps qu'il faut pour les creuser (voir doc spécial sur « La mine »).

Maître : Dynamiteur:

Vous avez été formé à l'utilisation de la poudre pour faire sauter les roches très dures. Si vous disposez de la poudre nécessaire, vous pouvez faire appel à un organisateur pour mettre en place le dynamitage d'un tunnel et ainsi accélérer vos excavations en cours, ouvrir un passage ou en bloquer un autre par un effondrement.

Poisons : Connaître et utiliser les poisons.

Apprenti : connaissance des poisons

Ce niveau de compétence permet d'identifier les poisons, de connaître leurs effets, les moyens de s'en protéger et les contrepoisons efficaces.

Compagnon : immunité aux poisons

A ce niveau, le personnage s'est petit à petit insensibilisé aux effets des poisons. Ceux-ci ne peuvent donc plus agir contre lui.

Expert : utilisation des poisons

Ce niveau de compétence permet d'utiliser correctement les poisons. Sans cette compétence, il est impossible d'empoisonner quelqu'un car on risque de mal doser le poison et de le rendre inefficace ou détectable.

Maître : fabrication des poisons

Ce niveau permet de fabriquer des poisons à condition de disposer des ingrédients, de l'équipement et du temps nécessaires.

Pouvoir magiques : Dominer les énergies magiques.

Cette compétence n'est accessible qu'aux mages ou aux prêtres. Elle détermine le nombre de points de magie dont ils disposent. Plus de détails sont disponibles dans le chapitre « Magie ».

Apprenti :

Le personnage possède 5 points de magie pour lancer ses sorts.

Compagnon :

Le personnage possède 10 points de magie de plus qu'au niveau apprenti soit 15 points.

Expert :

Le personnage possède 15 points de magie de plus qu'au niveau compagnon, soit 30 points.

Maître :

Le personnage possède 20 points de magie de plus qu'au niveau expert soit un total de 50 points.

Sciences : La connaissance scientifique.

Apprenti : herboristerie

Le personnage connaît l'herboristerie. Il sait reconnaître les plantes et peut en indiquer les propriétés. Il dispose d'un manuel qui lui permet de les reconnaître.

Compagnon : zoologie

Le personnage connaît la zoologie. Il sait reconnaître les animaux (pas les monstres) et peut en indiquer les mœurs et leur utilité. Il dispose d'un manuel qui lui permet de les reconnaître.

Expert : astronomie

Le personnage connaît les étoiles, les cycles planétaires ainsi que leurs influences sur les personnes.

Maître : alchimie

L'alchimie est la science de la transformation de la matière. Le plus souvent les alchimistes créent des potions aux propriétés magiques. D'aucuns disent qu'ils sont en quête de la pierre philosophale permettant de convertir les métaux vils en or et d'obtenir l'immortalité. Ce niveau de compétence est réservé aux PNJs sauf exception.

Tir : Utiliser les armes de jet.

Apprenti : armes de lancer

Ce niveau de compétence permet d'utiliser les armes qui se lancent à la main.

Compagnon : arc ou arbalète

Ce niveau de compétence permet d'utiliser les arbalètes.

Expert : armes à feu

Ce niveau de compétence permet d'utiliser les armes à feu (pistolets, tromblons ou arquebuse).

Maître : artillerie

Ce niveau de compétence permet d'utiliser les canons.

Torturer : L'art de faire parler les récalcitrants.

Le personnage connaît de nombreuses façons de faire parler quelqu'un. Chaque personnage a une résistance à la douleur plus ou moins grande. La torture permet de trouver le moyen de faire céder cette résistance. La résistance est matérialisée par un certain nombre de numéros compris entre 1 et 20 et figurant sur la feuille de personnage. Moins un personnage possède de numéros, plus il est résistant. Pour le faire parler, il faudra d'abord lui décrire la torture qu'on lui fera subir, lui poser la question que l'on souhaite puis lui indiquer un numéro entre un et vingt. Si ce numéro correspond à l'un de ceux du personnage, il cède à la douleur et commence à parler. On pourra alors continuer à lui poser des questions en utilisant le même numéro. La torture est cependant d'un usage limité puisque chaque fois que l'on pose une question - que l'on indique un numéro - la victime de la torture perd un point de vie. Toutefois, rien ne l'empêche de parler avant même que son tortionnaire n'ait trouvé l'un des numéros. Ceci a pour avantage de lui éviter de perdre tout ses points de vie et donc de tomber dans le coma. Dans ce cas, il sera obligatoire de répondre la vérité à la question posée.

Apprenti : boucher

Permet de poser la question 2 fois en une heure à une même personne.

Compagnon : tourmenteur

Permet de poser la question 4 fois en une heure à une même personne.

Expert : bourreau

Permet de poser la question 6 fois en une heure à une même personne.

Maître : inquisiteur

Permet de poser la question 8 fois en une heure à une même personne.

Vitalité : Fortifier son corps.

Apprenti : costaud

Ce niveau de compétence permet d'obtenir un point de vie supplémentaire.

Compagnon : balaise

Ce niveau de compétence permet d'obtenir un point de vie de plus qu'au niveau précédent soit un bonus total de 2.

Expert : dur à cuir

Ce niveau de compétence permet d'obtenir un point de vie de plus qu'au niveau précédent soit un bonus total de 3.

Maître : blindé

Ce niveau de compétence permet d'obtenir un point de vie de plus qu'au niveau précédent soit un bonus total de 4.

Voleur : L'art de faire disparaître les choses.

Apprenti : dissimuler

Cette compétence permet de dissimuler sur soi un objet afin de ne pas se le faire dérober lors d'une fouille ou d'un pickpocket. Toute la monnaie du personnage est considérée comme un seul objet, mais chaque bijou est considéré individuellement.

(reportez-vous au chapitre Système de jeu pour les détails sur la fouille).

Compagnon : fouiner

Elle permet de faire une fouille complète sans que la victime ne puisse utiliser la compétence dissimuler. Ce niveau permet aussi de prendre deux objets sur votre victime au lieu d'un seul.

Expert : pickpocket

Cette compétence permet de voler un objet dans la bourse de quelqu'un. Le voleur devra poser une pince à linge sur la bourse de sa victime. Sachant que chaque joueur doit obligatoirement posséder une bourse et la porter de façon visible. Il va sans dire que l'on ne parle ici que des valeurs liées au jeu.

Une fois la pince à linge en place, prévenir un organisateur qui constatera le méfait et validera auprès de la victime le pickpocket.

Maître : disparaître dans l'ombre

Le personnage a développé la faculté de se dissimuler dans les coins sombres. A l'abri des regards, le voleur doit croiser les bras et rester immobile dans un coin sombre, c'est à dire : dos à un mur, un arbre ou une haie ; à l'intérieur d'un bâtiment à plus de 3 pas d'une source de lumière (soleil, bougie, lanterne, torche...) ; à l'extérieur, uniquement de nuit et à plus de 3 pas d'une source de lumière (bougie, lanterne, torche...). Il est interdit de déplacer une source de lumière

Volonté : Fortifier son esprit.

Apprenti : résistant

Le personnage ne possède qu'un seul numéro de résistance à la torture. Il est donc très difficile de le faire parler par ce moyen.

Compagnon : imperturbable

Le personnage peut résister à un sort de Vérité par jour. Il pourra résister après que le sort soit lancé et que la première question soit posée. Il annoncera « Insensible ». En aucun cas il ne pourra répondre en mentant.

Expert : insensible

La douleur n'a aucune prise sur le personnage. Il n'a aucun numéro de résistance à la torture. Il peut parler quand bon lui semble, afin de ne pas perdre tous ses points de vie (et donc dire la vérité), mais il n'y est jamais obligé. En aucun cas, il ne pourra répondre en mentant.

Maître : volonté de fer

Le personnage est totalement insensible au sort de vérité. Quand on lui lancera le sort, il répondra simplement « Insensible ». En aucun cas il ne pourra répondre en mentant.

La création d'un personnage pour le Monde de Lycaïos :

Vous allez prendre une part active à la création et à l'évolution de votre personnage. Vous allez devoir définir son archétype ses compétences et le niveau de celles-ci.

Principes de création :

Votre personnage appartient à l'un des archétypes décrits ci-dessous. A l'aide d'un budget de 14 points, vous allez pouvoir lui choisir des compétences ainsi que le niveau de celles-ci. Les compétences et leurs différents niveaux sont décrits dans le chapitre qui leur est consacré.

Si d'aventure nous vous donnons la possibilité de rejouer un de vos personnages, vous bénéficierez de points d'expérience qui vous permettront d'améliorer ses compétences.

Acheter des compétences :

A l'aide de vos 14 points vous allez pouvoir acheter des compétences parmi celles correspondant à l'archétype que vous allez jouer. Ces compétences sont organisées en deux catégories. Catégorie A, les plus fréquemment utilisées et donc les moins chères. Catégorie B les moins utilisées, donc les plus chères. Vous trouverez le coût pour chaque niveau dans le tableau ci-dessous.

Niveau	A	B
1	1	2
2	3	4
3	6	7
4	9	-

De plus, chaque compétence est "plafonnée" à un certain niveau que vous trouverez dans la colonne « Maximum ». Veillez à ne pas dépasser ce maximum.

Archétypes :

Les « intellectuels » :

On entend par "intellectuels", ceux qui utilisent leurs connaissances livresques pour vivre.

Marchand :

C'est le nouvel homme influent de l'Empire de Lycaïos. Il importe, exporte et accumule les richesses avec lesquelles il peut faire et défaire des hommes politiques.

Compétence	Coût	Maximum
Combat	B	2
Combat avancé	B	2
Commerce	A	4
Contacts	A	4
Erudition	A	3
Espionnage	A	2
Langages	A	4
Vitalité	B	2
Volonté	B	2

Savant :

Le rôle du savant prend une part de plus en plus importante dans la vie intellectuelle de l'Empire. Son domaine n'a pas de limite et s'étend des sciences sociales aux sciences physiques.

Compétence	Coût	Maximum
Combat	B	2
Combat avancé	B	2
Commerce	B	2
Contacts	B	3
Erudition	A	4
Langages	A	4
Médecine	A	4
Poisons	A	4
Sciences	A	4
Torturer	B	2
Vitalité	B	2
Volonté	B	2

Diplomate :

Chargé des relations internationales, le diplomate n'est pas qu'un parlementaire ou un ambassadeur. Il cache parfois un redoutable espion.

Compétence	Coût	Maximum
Combat	B	2
Combat avancé	B	2
Commerce	A	3
Contacts	A	4
Erudition	A	4
Espionnage	A	4
Evasion	B	2
Langages	A	4
Méthodes expéditives	B	2
Poisons	B	2
Torturer	B	2
Vitalité	B	2
Voleur	B	2
Volonté	A	2

Les « manuels » :

Ils sont nombreux ceux qui vivent de leur labeur dans les mines souterraines.

Mineur :

Appelés aussi « tunnelier » chez les nains, le mineur est doté d'un fort esprit « pionnier ». Son abnégation et son ardeur à la tâche permettent à sa communauté d'accroître sa richesse et même d'étendre son territoire, comme c'est le cas chez les nains. Le danger lié à son métier et aux rencontres souterraines fait partie de son quotidien.

Compétence	Coût	Maximum
Armures	B	2
Combat	A	3
Combat avancé	B	2
Erudition	B	1
Langages	B	1
Médecine	B	1
Mineur	A	4
Tir	A	2
Torturer	B	1
Vitalité	A	4
Volonté	B	1

Forgeron :

Artisan du feu et du métal, leur travail est vital au bon développement de leur communauté. Les plus habiles travaillent en collaboration avec les prêtres et les magiciens pour créer les objets magiques. Les grands maîtres peuvent même maîtriser les secrets des arcanes divines ou profanes.

Compétence	Coût	Maximum
Armures	A	4
Combat	A	3
Combat avancé	B	2
Erudition	B	1
Forgeron	A	4
Langages	B	1
Médecine	B	1
Tir	A	2
Torturer	B	1
Vitalité	A	4
Volonté	B	2

Les « combattants » :

Ceux qui vivent par le combat ou la guerre sont qualifiés de « combattants ».

Bretteur :

Avec la renaissance lycäienne est apparue un nouveau type de combattant, une sorte d'artiste de l'épée, le bretteur. Il privilégie la rapidité et le mouvement à la force et à l'armure.

Compétence	Coût	Maximum
Chasseur de monstres	A	4
Combat	A	2
Combat avancé	A	4
Erudition	B	1
Langages	B	1
Médecine	B	2
Tir	A	4
Vitalité	A	3
Volonté	B	1

Eclaireur :

Chargé de reconnaître le terrain, de surveiller les troupes ennemies et de pister les adversaires, l'éclaireur est un spécialiste de la progression en milieu naturel.

Compétence	Coût	Maximum
Armures	A	2

Chasseur de monstres	A	4
Combat	A	2
Combat avancé	A	2
Eclaireur	A	4
Erudition	B	3
Evasion	A	2
Langages	B	2
Médecine	B	2
Méthodes expéditives	B	2
Tir	A	3
Vitalité	A	3
Voleur	B	2
Volonté	B	1

Guerrier :

Du simple soldat au chevalier, cette catégorie regroupe la grande majorité des combattants. Ils manipulent à la perfection tous les types d'armes et d'armures.

Compétence	Coût	Maximum
Armures	A	4
Chasseur de monstres	A	4
Chasseur de gros monstres	A	4
Combat	A	4
Combat avancé	A	4
Erudition	B	1
Langages	B	1
Médecine	B	2
Méthodes expéditives	A	2
Poisons	B	2
Tir	A	4
Torturer	B	1
Vitalité	A	4
Volonté	B	1

L'artificier :

Tout comme le bretteur, c'est la renaissance Lycaïenne qui a créée ce spécialiste de la poudre. Cette nouvelle arme, dont le potentiel est énorme, est très délicate à manipuler et utiliser. Aussi a-t-il fallu former des hommes connaissant ses dangers et ses capacités. Vous êtes les seuls à savoir doser la poudre et utiliser les canons.

Compétence	Coût	Maximum
Armures	A	2
Combat	A	2
Combat avancé	B	1
Contacts	B	2
Erudition	A	1
Espionnage	B	2
Langages	B	2
Médecine	A	1
Tir	A	4
Vitalité	A	3
Voleur	B	1
Volonté	A	2

Les « malhonnêtes » :

Ceux qui vivent au dépend d'autrui, en usant de ruse ou de violence, sont qualifiés de « malhonnêtes ».

Brigand :

Le brigand est le bandit des champs. Il s'en prend aux voyageurs et attaque les fermes isolées. C'est un spécialiste de l'embuscade.

Compétence	Coût	Maximum
Armures	B	1
Combat	A	2
Combat avancé	A	2
Commerce	B	1
Contacts	B	1
Eclaireur	B	2
Erudition	B	1
Evasion	A	3
Médecine	B	1
Méthodes expéditives	A	3
Poisons	B	2
Tir	A	3
Torturer	A	4
Vitalité	A	3
Voleur	A	2

Volonté	B	2
---------	---	---

Voleur :

Par opposition au brigand, le voleur est un bandit des villes. Pickpocket ou cambrioleur, il agit dans l'ombre et se débarrasse de ses adversaires par surprise et trahison.

Compétence	Coût	Maximum
Armures	B	1
Cambrioleur	A	4
Combat	A	2
Combat avancé	B	2
Commerce	B	2
Contacts	A	3
Erudition	B	1
Evasion	A	4
Méthodes expéditives	A	2
Poisons	B	3
Torturer	A	2
Vitalité	B	2
Voleur	A	4
Volonté	B	2

Escroc :

Autre visage de la malhonnêteté, l'escroc vole ses victimes par la ruse, sous le couvert d'une façade respectable. Plume, parchemin et faux sceaux sont ses armes principales.

Compétence	Coût	Maximum
Cambrioleur	B	2
Combat	B	2
Combat avancé	B	2
Commerce	A	3
Contacts	A	4
Erudition	A	4
Espionnage	A	3
Evasion	B	2
Langages	A	2
Vitalité	B	2
Voleur	A	2
Volonté	A	2

Les « magiciens » :

Tous ceux qui tirent leur pouvoir des sciences arcanes sont qualifiés de magiciens.

Nécromancien :

Le nécromancien est celui qui a choisi d'orienter ses pouvoirs magiques vers la voie des morts. Il sait créer et contrôler des morts vivants. Ce genre de magie est interdit dans l'Empire et ses pratiquants risquent le bûcher.

Compétence	Coût	Maximum
Arcanes	A	4
Combat	B	1
Erudition	A	4
Langages	A	4
Médecine	B	2
Pouvoir	A	4
Sciences	A	4
Torturer	B	2
Vitalité	B	1
Volonté	A	2

Sorcier :

La sorcellerie est une forme de magie dont la finalité est d'affecter des personnes, généralement en leur causant des dommages. Sans être interdites, les activités des sorciers sont surveillées.

Compétence	Coût	Maximum
Arcanes	A	4
Combat	B	1
Erudition	A	4
Langages	A	4
Médecine	B	2
Pouvoir	A	4
Sciences	A	4
Torturer	B	2
Vitalité	B	1
Volonté	A	2

Les « religieux » :

Ceux dont la vie est consacrée à une divinité ou au mysticisme sont nommés « religieux »

Prêtre :

Le prêtre est le serviteur d'une divinité. Ils portent la parole de son dieu et dirige les offices religieux.

Compétence	Coût	Maximum
Arcanes	A	4
Armures	B	3
Combat	B	2
Erudition	A	4
Langages	A	4
Médecine	A	4
Poisons	B	2
Pouvoir	A	4
Sciences	B	2
Torturer	B	4
Vitalité	B	2
Volonté	B	4

Druide :

C'est un prêtre qui vénère pas un dieu mais la Nature ou la Création. Il est proche de la nature et peut communiquer avec elle.

Compétence	Coût	Maximum
Arcanes	A	4
Armures	B	1
Combat	B	1
Eclaireur	B	4
Erudition	B	2
Langages	A	4
Médecine	A	4
Poisons	B	2
Pouvoir	A	4
Sciences	A	4
Vitalité	B	2
Volonté	B	4

Chaman :

Le chaman possède le don de communiquer avec les esprits que ce soit ceux de vivants ou des morts. C'est un don de naissance qu'il doit développer avec l'aide d'un mentor.

Compétence	Coût	Maximum
Arcanes	A	4
Combat	B	1
Eclaireur	B	2
Erudition	B	2
Langages	A	4
Médecine	A	4
Poisons	A	3
Pouvoir	A	4
Sciences	A	4
Torturer	B	2
Vitalité	B	2
Volonté	B	4

Les « mixtes » :

Ceux qui combinent les capacités de plusieurs archétypes sont qualifiés de « mixtes ».

Guerrier mage :

Le « warlock » est un guerrier qui a développé des dons pour la magie. Il utilise celle-ci en pour renforcer ses compétences guerrières. Si le « warlock » peut être un bon guerrier, il n'est qu'un magicien médiocre.

Compétence	Coût	Maximum
Arcanes	B	2
Armures	A	4
Combat	A	3
Combat avancé	A	3
Erudition	A	2
Langages	B	2
Pouvoir	B	2
Sciences	B	2
Tir	B	3
Torturer	B	2
Vitalité	A	4
Volonté	B	2

Barde :

Il est une sorte de touche à tout. Un peu magicien, un peu voleur et un peu guerrier, c'est avant tout un artiste qui utilise une magie adaptée à ses compétences artistiques.

Compétence	Coût	Maximum
Arcanes	B	2
Armures	B	1
Cambrioleur	A	2
Combat	B	2
Combat avancé	B	2
Contacts	A	3
Erudition	A	4
Espionnage	A	4
Evasion	B	2
Langages	A	4
Méthodes expéditives	B	1
Poisons	B	1
Pouvoir	B	2
Tir	B	2
Vitalité	B	2

Voleur	A	3
Volonté	B	2